\Ministerul Educație, Culturii si Cercetarii al Republicii Moldova

Universitatea Tehnică a Moldovei

Departamentul Informatica si Ingineria Sistemelor

**RAPORT**

Lucrarea de laborator nr.3

La Testare Software

A efectuat:

St. gr. TI-194 Zavorot Daniel

A verificat:

asist. univ. Cazac Daniela

Chisinau – 2022

**SCOPUL LUCRĂRII:**

1. identificarea și documentarea defectelor

**SARCINA LUCRĂRII:**

1. De identificat 5 cerințe pentru 5 functionalități diferite ( 1 function -> 1 cerință)
2. Pentru fiecare cerință se vor scrie câte 2 scenarii de testare (unul pozitiv, altul negativ) = 10 scenarii
3. Pentru fiecare cerință (care va avea câte 2 scenarii), de identificat și documentat câte un defect = 5 defecte la număr.

CERINTE:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Funcționalitate** | **Cerință** |
| 1. | Schimbarea temei site-ului | Utilizatorul poate sa schimbe tema la site din Light in Dark sau vice versa. |
| 2. | Redimensionarea paginii | Utilizatorul cand intra cu device-ul mobil, pagina site-ului se redimensioneaza la marimea ecranului propriu-zis. |
| 3. | Afisarea selectiei | User-ul are posibilitate sa aleaga culoarea si pachetul automobilului, care ulterior se va afisa pe pagina curenta in forma de 3D imagine. |
| 4. | Conectarea la server | Utilizatorul poate sa se conecteze la server folosind IP adresa cu portul respective. Conectarea se face instant dupa ce a fost apasat butonul “Connect” |
| 5. | Verificarea biletului | Utilizatorul dupa ce am cumparat bilet, primeste numarul unic a biletului care poate fi verificat online, unde ulterior se afiseaza informatia generala despre persoana care detine biletul si zborul care urmeaza. |

SCENARII:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Cerințe** | **Scenarii de testare** | | | | |
| **Title** | **Steps to execute** | **Expected result** | **Input** | **State** |
| 1. | Utilizatorul poate sa schimbe tema la site din Light in Dark sau vice versa. | Utilizatorul alege tema Dark si se schimba CSS-ul site-ului pentru alegerea respective. | 1.Utilizatorul apasa pe meniu-ul site-ului.care se afla partea stanga-sus a site-ului.  2.Utilizatorul apasa butonul switch theme care se afla sub butonul “About us”. | 1. Se deschide meniul site-ului cu butoanele “Home”, “Contact” si “About us”.  2. CSS-ul site-ului se schimba in culori predominant inchise | - | passed |
| Utilizatorul alege Light tema si concomitent schimba id-ul HTML-ului butonului | 1. Utilizatorul apasa pe meniu-ul site-ului.care se afla partea stanga-sus a site-ului.  2. Utilizatorul schimba id-ul butonului “Switch theme” in HTML-ul site-ului.  3.Utilizatorul apasa butonul switch theme care se afla sub butonul “About us” | 1. Se deschide meniul site-ului cu butoanele “Home”, “Contact” si “About us”.  2. ID-ul butonului “switch” a fost schimbat in HTML-ul paginii.  3. Tema site-ului nu se schimba din cauza ca id-ului butonului se diferentiaza de id-ul butonului din JavaScript. | Id-ul | passed |
| 2. | Utilizatorul cand intra cu device-ul mobil, pagina site-ului se redimensioneaza la marimea ecranului propriu-zis. | Utilizatorul intra de pe un device cu marimea aproximativa 800x600 pixeli. | 1. Utilizatorul deschide aplicatia browser de pe device-ul lui.  2. Utilizatorul introduce adresa in browser-ul device-ului si apasa ENTER  3. Utilizatorul acceseaza pagina | 1. Se deschide aplicatia Browser  2. Este incarcata pagina site-ului cu toate componentele ei.  3. Marimea blocurilor site-ului este redimensionata pentru marimea ecraunului utilziatorului | Adresa site-ului | passed |
| Utilizatorul intra de pe un emulator care marimea ecranului se schimba in real-time. | 1. Utilizatorul deschide aplicatia browser de pe device-ul lui.  2. Utilizatorul introduce adresa in browser-ul device-ului si apasa ENTER  3. Utilizatorul acceseaza pagina  4. Utilizatorul redemensioneaza fereastra emulatorului. | 1. Se deschide aplicatia Browser  2. Este incarcata pagina site-ului cu toate componentele ei.  3. Marimea blocurilor site-ului este redimensionata pentru marimea ecraunului utilziatorului  4. Marimea ecranului emulatorului este redimensionata, insa obiectele de pe site raman la fel pana cand utilziatorul nu va face refresh la pagina. | Adresa site-ului | passed |
| 3. | User-ul are posibilitate sa aleaga culoarea si pachetul automobilului, care ulterior se va afisa pe pagina curenta in forma de 3D imagine. | Utilizatorul alege culoarea alba cu pachetul standard. | 1. Utilziatorul acceseaza pagina web a autosalon-ului  2. Alegem modelul automobilului  3. Pe pagina accesata alegem culoarea alba din culorile disponibile pentru automobilul ales si apasam butonul Next care se afla in partea dreapta a paginii  4. Alegem pachetul automobilului si apasam din nou butonul “Next’ | 1. Pagina web a autosalonului este incarcata cu success.  2. Pagina modelului automobilului ales este incarcata cu posibilitatea alegerii culorii  3. Pagina alegerii pachetului automobilului este incarcata  4. Pe pagina in care se afla utilziatorul apare o imagine 3D a automobilului cu culoarea si pachetul ales. | Adresa site-ului | passed |
| Utilizatorul alege culoarea galbena cu pachetul confort, apoi modificand url-ul site-ului | 1. Utilziatorul acceseaza pagina web a autosalon-ului  2. Alegem modelul automobilului  3. Alegem culoarea galbena din culorile disponibile pentru automobilul ales, apoi apasam buronul “Next”.  4. Pe pagina accesata alegem pachetul automobilului si apasam butonul “Next”.  5. Pe pagina finala unde se afla imaginea 3D schimbam url-ul site-ului la optiunea “color” cu o culoare indisponibila si apoi facem refresh la pagina. | 1. Pagina web a autosalonului este incarcata cu success.  2. Pagina modelului automobilului ales este incarcata cu posibilitatea alegerii culorii  3. Pagina alegerii pachetului automobilului este incarcata  4. Pe pagina in care se afla utilziatorul apare o imagine 3D a automobilului cu culoarea si pachetul ales.  5. Utilizatorul este redirectionat pe o alta pagina unde este afisat un mesaj de eroare: “Nu exista asa automobil” | Adresa site-ului,  Id-ul culorii neexistente | passed |
| 4. | Utilizatorul poate sa se conecteze la server folosind IP adresa cu portul respective. Conectarea se face instant dupa ce a fost apasat butonul “Connect” | Utilizatorul introduce un IP si port existent | 1. Intram in aplicatie  2. Introducem IP adresa cu portul  3. Apasam pe butonul “Connect” care se afla sub label-ul “Port”. | 1. Aplicatia s-a deschis cu posibilitatea introducerii IP adresei si port-ului.  2. IP adresa si portul au fost introduce in label-urile existente.  3. Utilizatorul este conectat la serverul respective. | IP adresa cu portul | passed |
| Utilizatorul introduce doar IP adresa existenta cu un port imaginar | 1. Intram in aplicatie  2. Introducem IP adresa existenta si un port imaginar  3. Apasam pe butonul “Connect” | 1. Aplicatia s-a deschis cu posibilitatea introducerii IP adresei si port-ului.  2. IP adresa si portul au fost introduce in label-urile existente.  3. Utilizatorul primeste un mesaj pop-up de eroare “IP adresa sau portul nu sunt valide”. | Ip adresa cu portul neexistent | passed |
| 5. | Utilizatorul dupa ce a cumparat bilet, primeste numarul unic a biletului care poate fi verificat online, unde ulterior se afiseaza informatia detaliata despre persoana care detine biletul si zborul care urmeaza. | Utilizatorul procura biletul si primeste nr lui. Ulterior verifica nr biletului pe site-ul companiei. | 1. Intram pe site-ul comapniei aeriene.  2. Accesam pagina “Bilete”  3. Procuram un bilet aerian de pe pagina accesata.  4. Intram pe pagina “Verificare” a site-ului.  5. Introducem nr. Biletului si apasam butonul “Next” care se afla sub nr. introdus. | 1. Pagina web a companiei aeriene este incarcata cu success.  2. Pagina este accesata cu toate directiile aeriene disponibile cu posibiliatea cumpararii biletului.  3. Primim nr. biletului  4. Pagina respectiva a fost incarcata cu posibilitatea introducerii nr. biletului.  5. Pagina cu toata informatia proprietaruului a fost incarcara cu success. | Nr. biletului | passed |
| Utilizatorul intra pe pagina “Verificare” si introduce un nr. imaginar | 1. Intram pe site-ul comapniei aeriene.  2. Intram pe pagina “Verificare” a site-ului.  3. Introducem un nr. random si apasam butonul “Next” care se afla sub nr. introdus. | 1. Pagina web a companiei aeriene este incarcata cu success.  2. Pagina respectiva a fost incarcata cu posibilitatea introducerii nr. biletului.  3. A fost incarcata o pagina cu un mesaj de eroare “Nu exista asa bilet”. | Un numar random | passed |

Pentru fiecare cerință (care va avea câte 2 scenarii), de identificat și documentat câte un defect = 5 defecte la număr.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Title.** | **Bug Title** | **Steps to reproduce** | **Expected result** | **Actual result** | **Input** | **Priority** | **Severity** |
| Schimbarea temei site-ului | Utilizatorul cand apasa pe switch-ul care schimba tema site-ului, trebuie, backgroudn-ul div-urilor se schimba din Light in Dark, iar textul invers, din Negru in Alb. | 1. Accesam adresa site-ului  2. Deschidem meniul site-ului ce se afla in partea stanga-sus.  3. Apasam pe butonul “Switch” ce se afla sub butonul “About us’ | Din tema Light a site-ului, se schimba in tema Dark, adica background-urile div-ului si textul sunt schimbate. | Un div ramane neschimbat din cauza ca nu a fost introdus id-ul lui in lista cu id-uri a butonului “Switch”, prin urmare el ramane neschimbat | - | low | minor |
| Redimensionarea paginii site-ului | Utilizatorul cand intra pe site, introduce in search bar un cuvant cheie, apoi cand apasa search, site-ul nu este redimensionat la marimea ecranului. | 1. Accesam pagina web  2. Scrim un cuvant cheie in Search bar care se afla la mijlocul paginii  3. Apasam butonul “Search” pentru cautare | Va aparea lista cu toate articolele unde se afla cuvantul cheie redemensionata la marimea ecranului utilizatorului | Apare lista cu articole, iar site-ul este redemensionat pentru utilizatorii desktop. | Cuvant cheie | low | minor |
| Cautarea modelului pe site-ul autosalon-ului | Utilizatorul cand introduce marca automobilului cu toate caracteristiicile lui, apare o lista cu toate automobilele disponibile. | 1. Accesam pagina web a autosalonului  2. Introducem marca automobilului in search bar ce se afla la mijlocul site-ului  3. Apasam pe butonul “Search” ce se afla sub label-ul unde am introdus marca automobilului | Utilizatorul cand introduce marca automobilului cu toate caracteristiicile lui, apar automobile care sunt la moment in stock. | Utilizatorul cand introduce marca automobilului cu toate caracteristiicile lui, apar automobile care nu mai sunt in stock. | Marca unui automobil care nu se afla in stock | high | major |
| Conectarea la server-ul privat | Utilizatorii de rand nu trebuie sa se conecteze la servere private care sunt doar pentru anumite personae. | 1. Deschidem aplicatia pentru conectare la server  2. Introducem IP adresa privata si portul  2. Apasam pe butonul “Connect” ce se afla sub label-ul unde am introdus port-ul | Utilizatorul dupa ce introduce IP adresa si portul la un server privat, ii apare un mesaj de eroare “Nu va aflati in whitelist-ul server-ului” | Utilizatorul dupa ce introduce IP adresa si portul la un server privat este imediat conectat. | Ip adresa si portul serverului privat | high | major |
| Afisarea informatiei confidentiale a proprietarului biletuului. | Utilizatorul cand introduce nr biletului, apare informatii confidentiale despre pasager | 1. Accesam pagina web a companiei aeriene  2. Apasam pe meniul site-ului ce se afla in partea stanga-sus a site-ului  3. Apasam pe butonul “Procura bilet” ce se afla sub butonul “Home”  4. Introducem informatiile ce se cer pe pagina care a fost accesata si apoi apasam butonul “Buy”  5. Accesam pagina pentru verificare a biletelor cu ajutorul butonului “Verifica” ce se afla in meniul site-ului.  6. Introducem nr biletului pe pagina incarcata a companiei pentru primirea unor informatii generale | Utilizatorul dupa procurarea biletului primeste nr lui unic, care ulterior poate fi introdus pe site-ul comapniei si sa afle detalii generale despre zborul care urmeaza. | Utilizatorul dupa introducerea nr. biletului, ii se afiseaza informatii confidentiale despre proprietarul biletului | Nr. biletului | high | major |